

## 周报(2014.12.1-2014.12.7)

# 1. 本周工作

## 1) pixi

pixi 是一款在 canvas 上绘制的 js 库，可以选择用 canvas2d 或者 WebGL。

速度上来说，用里面最常用的绘制单元 sprite（简单的来说就是一个带纹理的矩形）同时绘制 15 万个动态物体依然有 50 帧以上。

但在绘制简单的 primitive（rectangle、ellipse 等）时反而很慢，可能是由于内部的绘制逻辑比较复杂，即使绘制单独的图形也要用一个 graphic 类（类似一个 svg 的结构，里面看可以包含很多个基础图形）装起来。

## 2) dota2 replay

由于聊天中谈到了，现在的 dota2 每天都能产生大量的 replay，而 replay 中包括了一局游戏中的所有内容（包括游戏内角色的行动，以及玩家的鼠标键盘操作）。

简单的看了下，replay 使用了一种通用的格式（Google's Protocol Buffers），文件格式简单但数据格式复杂。但已有网站在做这方面的分析，还开源了其分析用的工具，可以进行一些简单的探索。

# 下周任务

- 继续看 pixi 的源代码，优化 primitive 部分。